

FATE ACCELERATED

ВОССТАНЬТЕ КОСТЯШКИ!



Мертвая сатира - гниющее приключение



ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО!

Еvg - редач
ForTune - тестер
Еgor Merkel - помощь с системой
Terys - идеи



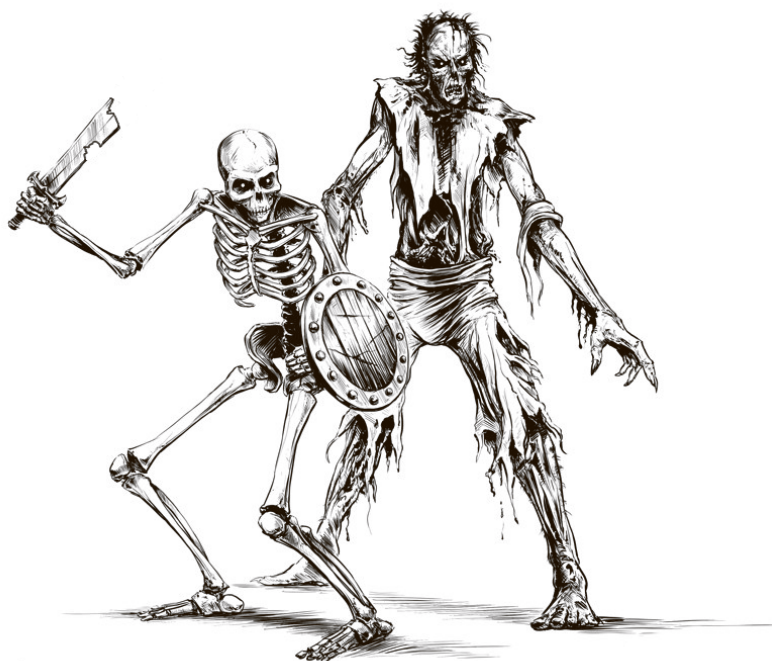
ВВЕДЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

Часто ли вам говорили: “В гробу отоспишься”? Если да, то знайте! Вас обманули. Ведь могущественным некромантам, в сущности, всё равно на законы жизни и смерти, они вольны творить то, что захотят, в том числе и будить вас от вечной дремы. А что вы хотели? Привыкайте!

Теперь вы не больше, чем грудa костей и плоти, ваша задача - прислуживать великому “злу столетия”, по крайней мере так его называет одна из печально известных газет болотистой страны – Ривенклок. Правда, у вашего злодея-начальника весьма странные злодейства. Не иначе зачем вам спасти детей из горящего приюта и уговаривать бандитов не избивать прохожих?

«ПРАВДУ ГОВОРЯТ, ИСТИННОЕ ЗЛО НЕПОСТИЖИМО»



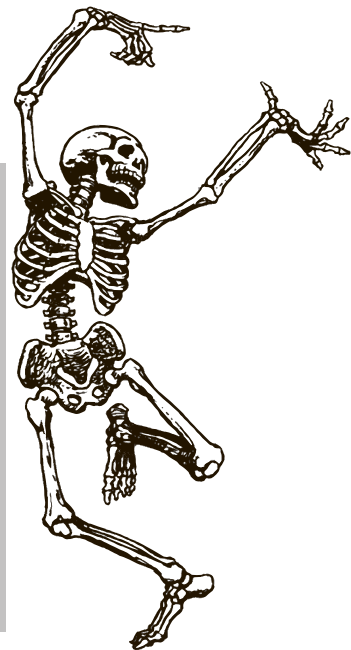
КАК ИГРАТЬ В КОСТЯШКИ?

Ваша задача, прошагать пол континента, чтобы выполнить зубодробительно сложное задание, которое повесило на вас одно из древнейших божеств смерти - «Костлявая». И более того, в процессе выполнения «посмертного квеста» вам запрещено позволять смертным вокруг вас погибать и уж тем более, убивать гнусных людишек самостоятельно.

В ЧЁМ ЧЕЛЕНДЖ ПРИКЛЮЧЕНИЯ?

Игроки привыкли решать вопросы силой, кто первый ударил – тот и победил, но что будет если вовсе отказаться от насилия? Станет ли игра сложнее или наоборот проще?

КАК МИНИМУМ ОНА МОЖЕТ СТАТЬ ИНТЕРЕСНЕЕ!



ЗАВЯЗКА

Столетия идут, а людей меньше как-то не становится, скорее наоборот - множатся как мухи и точно так же мрут. Но кто-то же должен отвечать за все их смерти? Конечно, этим занимаются божества смерти.

Они расслелились по всему миру и взяли на себя ответственность руководить «трафиком мертвецов». Вот только с годами многие из них сильно обленились. Лишь одна «Костлявая» исправно занимается своим любимым делом. Вот только с работой у неё никак не ладится, слишком много мертвецов в последнюю тысячу лет, приходится вертеться, как уж на сковородке. Ныне постоянные смерти вызывают у неё далеко не радость, а обычные для всех смертных людей мигрени. Так дело не пойдёт!



Вы бедная нежить, что очнулась у кладбища болотистой страны – Ривенклок. Хитрый некромант, противно хихикая, скидывает на вас работу, которая «Костлявая» повесила на него лично. Похоже, некромант здорово её побаивается...

Что именно за работа?

Всё просто, отправиться в божественную гробницу, запрятанную где-то в южных песках, проникнуть в “Зал мёртвых” и дать лентяю Эброку – ещё одному богу смерти, хорошего пинка, ибо тот обленился настолько, что «Костлявой» приходится выполнять работу за него.

Ну как, справитесь? А и ещё, никаких смертей по дороге, «Костлявая» будет довольна, если вы хоть немного разгрузите её рабочий график, а так-же наградит вас второй жизнью или дарует вечный покой, выбирай, что больше нравится.

«НЕТ НИЧЕГО НЕПОПРАВИМОГО, КРОМЕ СМЕРТИ.»

КАЖЕТСЯ, ВЫ УМЕРЛИ

Вы призванная нежить – слабая, но слава богам смерти, не глупая. Обычному отряду искателей приключений не составит труда избавиться от вас, поэтому придётся действовать осторожно, искать “альтернативные” пути и наводить мосты.



КЕМ МНЕ ИГРАТЬ?

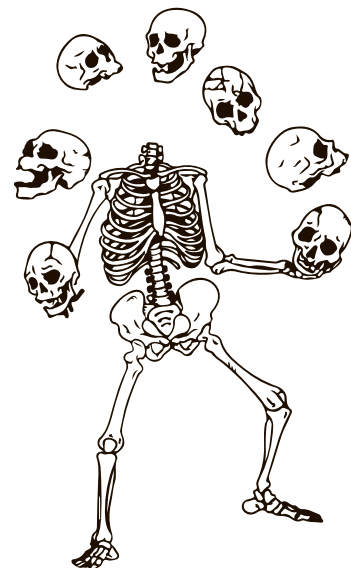
Мы предлагаем игрокам несколько персонажей на выбор (Смотри главу «Прегены»). Если они вас не заинтересовали, попробуйте создать своих!

ПОГОВОРИМ О НЕЖИТИ

Быть мёртвым не круто, но всегда нужно искать что-то хорошее, например, мертвецы не чувствуют страха. Стрелы пролетают сквозь щели в рёбрах. Вам не нужно дышать, так что смело шагайте по дну. Пусть ваши тела слабы, но в прочности они могут поразить любого смертного, кстати, вы когда-нибудь пробовали быть снарядом для катапульты? Обязательно испытайте пределы ваших мёртвых тел!

КАК ПОБЕЖДАТЬ?

Да, вы слабы! Слабы настолько, что вас могут побить даже деревенские подростки, поэтому каждое сражение может стать последним. Тогда как вам вообще побеждать? Всё просто - используйте хитрость. В конечном счёте побеждает тот, кто не пострадал!



ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ БОЙ НЕИЗБЕЖЕН?

Вот несколько вариантов действий при появлении риска сражения.

1. Запугайте цель.
2. Предложите ей взятку.
3. Предложите ей... Помощь?
4. Используйте шантаж.
5. Притворитесь мёртвыми (по настоящему мертвыми).
6. Поразите противника своими талантами (спойте, пожонглируйте своими костями или проглотите своего напарника). Если это их не впечатлит, то хотя-бы собьёт с толку.
7. Используйте артефакты.
8. Бегите! Вас догнали? Молите о пощаде!

СУТЬ БОЯ — НЕ В СХВАТКЕ КАК ТАКОВОЙ, А В ТОМ, ДОСТИГНУТА ЛИ ЦЕЛЬ.

КТО ВСТАНЕТ НА ПУТИ?

МНОГО СТРАННЫХ, ПОДОЗРИТЕЛЬНЫХ И НЕ ОЧЕНЬ НАДЁЖНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ БУДУТ СТАРАТЬСЯ ВАМ ПОМЕШАТЬ. КТО НАПРИМЕР?

ВОТ ЭТИ СВЯТЫЕ РЫЦАРИ:

Уж кто-кто, а эти парни точно не любят нечисть. Остерегайтесь церквей, паладинов и святых. Прознав про ваше путешествие, святые рыцари приложат все усилия, чтобы разрушить ваши планы. Пейте с осторожностью, вода может оказаться святой!



НЕУМЕЛЫЕ НЕКРОМАНТЫ

Не особо умные некроманты давно заметили, что чем больше у божеств смерти работы, тем легче собирать свою собственную армию нежити, ведь за соблюдением законов жизни и смерти никто не успевает уследить.

ЖИТЕЛИ КОНТИНЕНТА

Как бы странно не звучало, но не все люди любят живых мертвецов, вернее, почти все не любят... Хотя их можно задо-
брить... Наверное...



ЖАЖДУЩИЕ БЕССМЕРТИЯ

«Костлявая» не справляется с потоком умерших и некоторым это играет на руку. Уже начали появляться те счастливчики, до которых руки смерти просто не могут дотянуться. Тем самым они становятся бессмертными и скорее всего не позволят вам поменять сей расклад.

СОБАКИ?

Я не шучу, какой пёс не будет рад поживиться мясцом и костями (пусть даже не самыми свежими). Особенно если эти псы являются разумными хранителями “зала мёртвых”. Им, видите ли, тоже не хочется вновь заниматься делами умирающих смертных.



БЕЗМОЗГЛАЯ НЕЖИТЬ

Пожалуй, самый простой из противников, что встретится на вашем пути. Так как законы жизни и смерти работают нестабильно, случается такое, что некоторые мертвецы встают сами по себе. Хозяев у них нет, поэтому, зачастую, они просто слоняются без дела, попутно пожирая всё живое и мёртвое. Обмануть такую мертвечину легче, чем отобрать конфету у ребёнка.



ПРЕГЕНЫ НЕНАСЫТНЫЙ



В детстве Ненасытный слишком много налегал на сладкое, теперь он только и делает, что твердит: “Большое пузо – не порок”. Ненасытный сочетает в себе аж два качества слонов – размер и злопамятность.

ПРОБЛЕМА: ПРОЖОРА

Даже мертвецам нужен завтрак. Это знает каждый ребёнок. Вот только Ненасытному всё мало – один завтрак, два, вот уже третий, а он ещё не наелся.

АСПЕКТ: ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ПОВАР

Готовить для трактира не сложно, особенно, если еда – смысл всей твоей жизни. А вот готовить при этом гениально, может только Ненасытный. При жизни он был готов на всё, лишь бы встретиться с легендарными поварами континента, может быть ему удастся исполнить мечту после смерти?

АСПЕКТ: ПАНИКА НА КУХНЕ

Владелец трактира говорил: “Ненасытный, тебя проще убить, чем прокормить”. И он был прав! Узнав, что тот съел четверть всех пищевых запасов трактира всего за пол часа, рука сама потянулась к чему-то острому. С тех самых пор Ненасытный не любит трактирщиков.

АСПЕКТ: ЗОМБИ

Как жаль, что его похоронили в Загробье совсем недавно, теперь он обречен стать нежитью. Он неуклюж, от него плохо пахнет, а теперь он ещё и зомби.

ТРЮК

Тайник: при особой нужде вы можете спрятать что-нибудь у себя в животе, чтобы протащить это мимо стражников. Потратьте жетон судьбы, если вещь через чур велика для вашего рта. Будьте аккуратны с острыми предметами.

Имя персонажа:

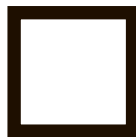
НЕНАСЫТНЫЙ



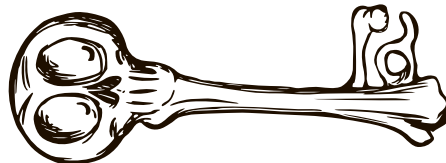
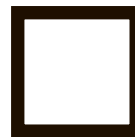
Концепт

ПУЗАТЫЙ ОБИЖЕНКА

Обновление:



Жетоны судьбы:



Проблема

ПРОЖОРА

Аспект

Провинциальный повар

Аспект

Паника на кухне

Аспект

Сальный зомби

Трюки:

ТАЙНИК

Навыки

+3 Аккуратный
+2 Сильный
+1 Хитрый
0 Эффектный
0 Умный
-1 Проворный

Стресс и последствия

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

ТУК-ТУК

ПРОБЛЕМА: ПЛОХОЙ ШУТНИК.

Тук-тук был одним из тех людей, кто во всём искал веселье, вот правда смешным он считал невероятно странные вещи. В своём любимом кабаке, когда его друг подавился куриной ножкой и начал жалобно бегать вокруг посетителей, Тук-тук не нашёл лучше дела, чем начать бегать за ним и агрессивно кудахтать. Тук-тук не безумный, просто недалёкий.

Приятный горьковатый дым согревает душу и дарует спокойствие, а без него стук-стук превращается в нервного зануду. Странно, зачем ему трубка сейчас? Он ведь даже закурить её не может.

АСПЕКТ: СТРАЖНИК У ВОРОТ.

Стражник у ворот – работа не пыльная, у города постоянно трутся подозрительные личности. Допросить особо выделяющихся – вот главная задача Тук-тука. Не зря же ему давали двойной оклад, когда он придирался к случайным искателям приключений, не давая им зайти в город.

АСПЕКТ: ЖЕРТВА ПРОКАЧКИ.

У Тук-тука было много врагов, но главный среди них – герой волшебник, что около года тёрся вокруг его города. Одним летним днём этот чудо-волшебник остановился прямо позади Тук-тука и завопил: “Ого! Лэвел-ап, как круто! Мне даже новое заклинание дали... Надо проверить!”. После этих слов Тук-тук очнулся в могиле... С тех самых пор Тук-тук недолюбливает волшебников.

АСПЕКТ: ПЫЛЬНЫЙ СКЕЛЕТ

Лысая башка, трещины на костях, поздравляем, вы скелет. Будьте аккуратны с собаками.

ТРЮК:

Магический иммунитет: Вы получаете +1 к аккуратному и хитрому, если вашим оппонентом является маг. При этом вы обязаны относиться к ним подозрительно.

- *Шук-тук!*
- *Кто там?*
- *Ох, бл*#@#!.. Ещё раз так пошутишь, и я скормлю тебя псам!*



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ТУК-ТУК



КОНЦЕПТ

ВЕСЁЛЫЙ КУРИЛЬЩИК

ОБНОВЛЕНИЕ:

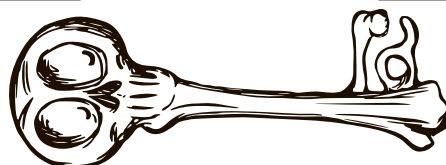


ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ:



ПРОБЛЕМА

ПЛОХОЙ ШУТНИК



НАВЫКИ

+3 ЭФФЕКТНЫЙ
+2 АККУРАТНЫЙ
+1 УМНЫЙ
0 ХИТРЫЙ
0 ПРОВОРНЫЙ
-1 СИЛЬНЫЙ

АСПЕКТ

СТРАЖНИК У ВОРОТ

АСПЕКТ

ЖЕРТВА ПРОКАЧИК

АСПЕКТ

ПЫЛЬНЫЙ СКЕЛЕТ

ТРЮКИ:

МАГИЧЕСКИЙ ИММУНИТЕТ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

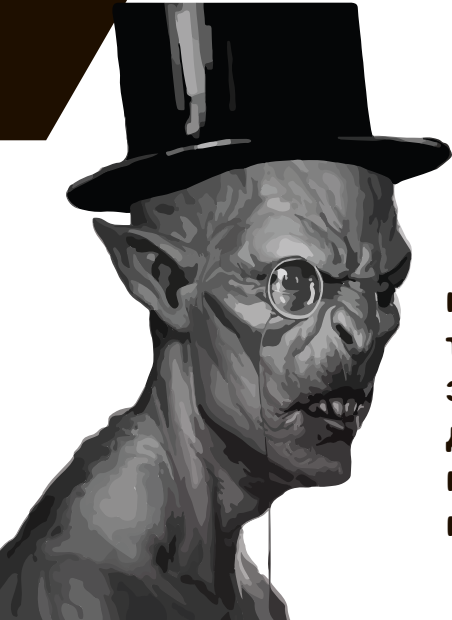
1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6



ПРОБЛЕМА: ИССОХШИЙ ЦИНИК.

Старикашка имеет своё собственное мнение касательно многих вещей. Он далёк от романтизма и, зачастую, скептически настроен ко всяким бредням. Ещё при жизни его запомнили, как противную личность, отпускающую колкости днями напролёт. Его главный враг – язык и то, что сейчас эта мышца у него полностью иссохла ему никак не мешает заниматься любимым делом.

Умирать не весело, восставать из мертвых ещё хуже. Но есть те, кому невезёт вовсе, Старикашка входит в их число. Умерев однажды, его пробудили, как безмозглого зомби. Быстро отдав концы уже во второй раз, Старикашка пожелал вечного покоя. Но как бы не так...

АСПЕКТ: УЧИТЕЛЬ ЭТИКЕТА.

Этикет очень важен для знати. Незнающим этикета сложно ужиться в круговороте интриг элиты, всего один прокол – и на тебя уже повесили ярлык «черни». Благо сейчас этот этикет может смело идти в могилу.

- Вы не видели мою шляпу?

АСПЕКТ: ПРАВЕДНЫЙ ГНЕВ.

Пару неосторожных слов в сторону церкви всегда оканчивались плохим исходом. Особенно в средневековье. Публичная критика церкви открыла для Старикашки удивительный мир костров и виселиц. А потом ещё и эти наглые некроманты... С тех самых пор Старикашка недолюбливает церковь... Больше чем обычно.

АСПЕКТ: ГУЛЬ СО СТАЖЕМ.

Некоторые помирают себе спокойно и все. А Старикашку призвали аж дважды, только теперь он не зомби, а самый настоящий сухарь, по крайней мере так его теперь обзывают «недалёкие умом». Его новой мечтой стал «вечный покой», чтобы ни один противный некромант не смог призвать его в третий раз.

ТРЮК:

Бывалый мертвец: среди разумных мертвецов низкого ранга вы обладаете уважением. Потратив жетон судьбы, вы автоматически проходите любую социальную проверку, против таких оппонентов.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

СТАРИКАШКА



КОНЦЕПТ

Что, опять?

ОБНОВЛЕНИЕ:

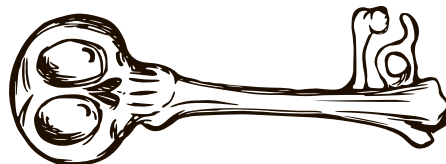


ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ:



ПРОБЛЕМА

Иссохший циник



НАВЫКИ

+3 ХИТРЫЙ
+2 УМНЫЙ
+1 ЭФФЕКТНЫЙ
0 СИЛЬНЫЙ
0 ПРОВОРНЫЙ
-1 АККУРАТНЫЙ

АСПЕКТ

УЧИТЕЛЬ ЭТИКЕТА

АСПЕКТ

ПРАВЕДНЫЙ ГНЕВ

АСПЕКТ

ГУЛЬ СО СТАЖЕМ

ТРЮКИ:

БЫВАЛЫЙ МЕРТВЕЦ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

СОВЕТЫ ПЕРЕД СОЗДАНИЕМ

БЫТЬ СЛАБЫМ - КРУТО!

Конечно, вы можете создать мертвого убийцу драконов, великого полководца или мастера-дуэлиста, но разница между силой живого и силой низшей нежити слишком велика, вы лишь отсрочите своё неминуемое поражение. Что делать? Создавать необычных персонажей!

И тут во главу приключения выходят все те, кому в типичных историях доставался второй план. Трактирщики, сапожники, повара, музыканты и даже шахтёры. Их специфичные навыки помогут уладить множество конфликтов ещё до их зарождения, если, конечно, мастер будет следовать заветам нашего приключения.

Как бы то ни было, предлагаемое приключение создано для нежити-добрячков, игроки и ведущий должны это понимать. Но это не мешает вам отыгрывать злодея, например, пусть он будет неудачником, который настолько плохо творит “зло”, что оно становится “добром”.



Для создания персонажа вам необходимо описать концепт, проблему и три аспекта.

Концепт:

Главная идея вашего персонажа. Причем, это не должна быть профессия, в концепте не должно быть указано, что ваш персонаж нежить, так как это будет использоваться в аспектах.

Приметьте какую-нибудь особенность, на которой зациклен ваш персонаж.

ПРИМЕРЫ:

НЕСЧАСТНЫЙ ЗЛОДЕЙ, БОРЕЦ ЗА СПРАВЕДЛИВОСТЬ, ХМУРЫЙ МОЛЧУН, ЯРКИЙ ПРОНЫРА, ФАНАТИЧНЫЙ КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ

Проблема:

Проблемой не может быть то, что вы нежить или то, что вы подчиняетесь некроманту или «Костлявой».

Аспекты:

Первый аспект отвечает на вопрос “Кем был ваш персонаж до смерти?”

Второй аспект отвечает на вопрос “При каких обстоятельствах умер ваш персонаж и какой урок он из этого вынес?”

Третий аспект отвечает на вопрос “Какой вы тип нежити?”

Типы нежити:

Создавая свой тип нежити, вы должны ответить на несколько вопросов:

Название нежити (название аспекта)

Сильные стороны: Скелетам не нужно беспокоиться о еде и воде, гули не пахнут, а призраки большую часть времени бестелесны.

Слабые стороны: Зомби неуклюжи, утопленникам постоянно нужна вода, а низшие вампиры нуждаются в крови.

Какой подход страдает? – у мертвых полно минусов, некоторые вещи им не даются в силу своей природы, найдите подходящий подход, который сложнее всего исполнить тому или иному типу нежити.

СЧЁТЧИКИ

«КОСТЛЯВОЕ» ДОВЕРИЕ

Счётчик «Костлявого» доверия крайне важный элемент приключения. Упав до нуля, «Костлявая» разочаровывается в ваших способностях и убивает вас самым болезненным из всевозможных способов, но, имея слишком большое значение счётчика доверия, вы можете привлечь к себе лишнее внимание со стороны Святой церкви.

Счётчик доверия состоит из шести пунктов, в стабильном состоянии два пункта считаются заполненными.



1	2*		3	4**		5	6
---	----	--	---	-----	--	---	---

* - После пополнения счётчика сбросьте значение до 2.

** - Если вы играете ваншот, сбросьте значение до 4

Как только игроки убивают своего оппонента (группу оппонентов) или проваливают задание (то есть умирает кто-то из людей) показатель падает на 1. Достигнув нуля, игроки погибают от страшного наказания «Костлявой».

Как только игроки выполняют важное дополнительное задание, спасают людей от гибели, иными словами разгружают смерть в работе, показатель повышается на 1. Достигнув шести, игроки получают «Жетон смерти», который могут потратить на услуги мира богов или собрав нужное количество «Жетонов смерти» получить значительную вежу. Так или иначе получив хотябы один «Жетон смерти» сбросьте счётчик «Костлявого» доверия до двух.

ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТЬ

Слишком активные действия привлекают церковнослужителей, а они будут докучать игрокам, как никто другой. Чем выше значение счётчика, тем больше церковников вы будете встречать на пути и тем безумнее и сложнее будут разворачиваться действия вокруг вас.



Счётчик подозрения состоит из девяти пунктов, каждый из которых заполняется при следующих обстоятельствах:

- 1) Вы получили Значительную вежу или Крупную вежу.
- 2) Если кто-то определил в вас нежить и решил доложить об этом церкви (не работает в Ривенклоке).
- 3) Вы приняли в качестве награды магический артефакт.

Счётчик подозрение нельзя сбросить, а также уменьшить его значение.

СЧЁТЧИК «ПСОВ»

В процессе игры игроки будут награждаться волшебными артефактами, которые безусловно сделают игру легче. Уведомите игроков, что, принимая слишком много артефактов, они привлекают к себе псов.

Три пса – боссы, встречающиеся в процессе всей игры, битва с каждым из них весьма сложна и необычна. Прочитать про Псов можно в главе “Примеры врагов и персонажей”.

Каждый босс приходит в игру, когда игроки собирают по три артефакта, следовательно первый босс придёт после нахождения трёх волшебных вещей, второй – после шести, третий – после девяти. Победа над каждым псом даёт Крупную вежу (это единственный способ получить крупную вежу).

ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ВОЖДЕНИЮ СЕТТИНГА

Не делайте акцент на битвах, игроки, наоборот, должны её не допустить.

Для начала необходимо понимать, что игрокам будет сложнее, чем ведущему. Искать способы уладить всякий конфликт весьма не просто, поэтому ведущий должен всячески поддерживать игроков в любом возможном способе решения проблемы (пусть даже не очень разумном, но крутом) и давать жирные подсказки, если те “запутали”.

Попробуйте переиначить стандартные квесты знакомого нам фентези жанра. Не бойтесь, если вам покажется, что решение какого-то конфликта выглядит слишком наигранно и нереалистично добро, сеттинг как раз про это. Главная задача игроков - свести смерти на нет, а это сложно, особенно если зачинщики конфликта уже готовы перерезать друг другу глотки. Дайте игрокам понять, что прекратив бой на сегодня, он может начаться завтра, поэтому к вопросу следует подходить основательно. Если у вас нет идей или вам нужно вдохновение, чтобы выдать квест игрокам, ознакомьтесь со страницей «Примеры квестов»

Поощряйте необычные решения и активность у игроков, для этого у вас есть жетоны судьбы и глава “Волшебные награды”.

ЧТОБЫ ПРЕКРАТИТЬ ВОЙНУ КЛАНОВ ВЫ ХОТИТЕ УСТРОИТЬ ВЕЧЕРИНКУ!? ЗВУЧИТ ОФИГЕННО ТУПО — ДАВАЙТЕ ПОПРОБУЕМ!

ПРИМЕРЫ КВЕСТОВ

С ИДЕЯМИ ДЛЯ ИХ РЕШЕНИЯ

РЫЦАРИ ОПЯТЬ ЧТО-ТО НЕ ПОДЕЛИЛИ

Игроки натываются на двух рыцарей. Облаченные в латные доспехи, они готовы вспороть друг другу животы в честной дуэли, а это плохо, ибо такая рана никак не вяжется с жизнью. Как решить проблему?

Идеи для ГМ'а:

- 1) игроки могут узнать причину ссоры и разрешить её.
- 2) игроки могут предложить рыцарям сразиться на чем-то не летальном (но это что-то должно заинтересовать их обоих).
- 3) игроки могут сами сразиться друг с другом, предлагая рыцарям сделать ставки... Не ну а что?

АЛХИМИК-ДУЩЕГУБ

Игроки узнают про алхимика, который уже какой год пытается изобрести «эликсир бессмертия». В качестве подопытных он использует нищих из ближайшего квартала (за кусок хлеба они готовы на многое). И так уж получается, что почти никто из его подопытных не выживает. А это большие цифры, так как алхимик проводит опыты чуть ли не каждый день.

Идеи для ГМ'а:

- 1) уговорить алхимика использовать животных для опытов (наиболее похожих на людей)
- 2) пустить слухи об алхимике, чтобы ни один нищий к нему не сунулся.
- 3) пожаловаться на алхимика страже, чтобы та заперла его в темнице.
- 4) предложить алхимику заняться рисованием? В чём проблема?

ПРИМЕРЫ КВЕСТОВ

ВОЙНА БЛИЗКО!

На своём пути игроки встречают военный лагерь. Кажется народ севера хочет устроить жестокую битву. Через несколько дней по ближайшим полям, лугам и лесам будут разбросаны множество неживых мертвецов. Если допустить что-то подобное, «Костлявая» явно не придёт в восторг. Солдаты у костра поговаривают, что причиной войны стала отвергнутая любовь.

ВЕДЬМИН ПРИВОРОТ

Игрокам встречается очень нервный курьер. Расспросив в чём дело он рассказывает, что занимается перевозкой зелий и кажется что-то напутал. Курьер говорит, что по ошибке передал рыцарю, что крутился неподалёку, ведьминский любовный приворот, вместо зелья против драконов. Сам же рыцарь уже ушёл в их земли. Кажется грядёт что-то интересное... И возможно болезненное. Как можно уговорить человека не признаваться в любви к дракону?

КРОВАВАЯ ТУСОВКА

Некий граф желает устроить вечеринку. Игрокам в руки случайно попадает письмо в котором говорится, что на этой вечеринке хотят кого-то устранить, вот только магические чернила, учуяв, что их читает не тот, кому предназначалось письмо улетучивается. В итоге не очень то понятно, кто кого, а главное за что хочет убить.

ВО СЛАВУ ДРЕВНИМ БОГАМ!

Игроки узнают про древний культ, который занимается жертвоприношениями, чтобы пробудить от вечного сна величественный лук порей. Стоп, что? В книге культистов написано, что для жертвоприношения необходимо 200 миллилитров воды, сто грамм картофеля и соль по вкусу. Кажется кто-то сумасшедший поменял местами обложки некрономикона и поваренной книги. Теперь зловещий источник знаний может оказаться где угодно! Даже в публичной библиотеке!

О СЧЁТЧИКАХ

О СЧЁТЧИКЕ ДОВЕРИЯ

Следить за счётчиком доверия - обязанность игроков. Ведь если он достигнет нуля - они проиграют. Вы можете хитро воспользоваться этим, предлагая им выгодные сделки в обмен на плохие дела, но не перебарщивайте с этим.

При пополнении счётчика игроки получают «жетоны смерти», которые могут использовать для получения различных «услуг» у всяких божеств континента. Какие существуют божества?

Ответ: любые.

Пусть игроки пожелают связаться с кем угодно и будут уверены, что получают ответ. Сами же услуги могут трактоваться по разному, это может быть какое либо действие божества, порождающее невообразимый аспект, проявите фантазию. Если игроки застряли при решении какого либо квеста, они могут попросить помощи у божества.

Игроки должны знать меру, попросив что-то через чур крутое или совсем уж невозможное, божества могут разозлиться.



Счётчик «Костлявого» доверия используется для «прокачки» игроков. Он сбалансирован для развития персонажей на протяжении всего приключения (от 5 до 10 игр). Если ведущий хочет провести ваншот по предлагаемому приключению (от 6 до 8 часов), он может награждать не «Жетонами смерти», а напрямую значимыми вехами.

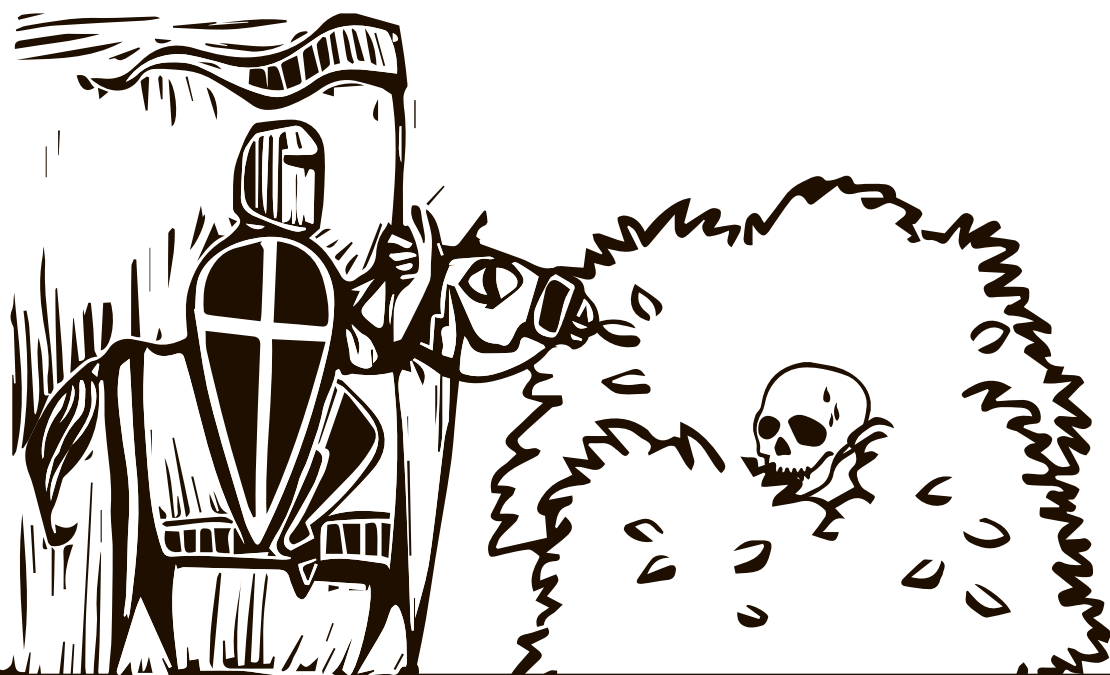
О СЧЁТЧИКЕ ПОДОЗРИТЕЛЬНОСТИ

Счётчик подозрительности - это не наказание для игроков, а всего лишь способ увеличить сложность игры по мере их развития. Вам важно сделать так, чтобы игроки не боялись брать лишний артефакт или получить новую вежу просто из-за того, что они не хотят лишний раз повышать уровень подозрения.

Как только счётчик достигает 3 – игрокам будут попадаться разгуливающие по континенту паладины и паломники, разглядев в игроках нежить, они тут же на них набросятся. Сражаться почти бесполезно – лучше бежать или договариваться.

Как только счётчик достигает 6 – если в населённом пункте есть церковь, её аура начнёт действовать против вас. Вы получаете отрицательные аспекты, которые будут мешать вам в ваших городских приключениях.

Как только счётчик достигает значения 9 – ваши планы раскрыты, по вашим пятам следуют святые рыцари, герои, религиозные фанатики и даже безумцы, живите с этим.



ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЕЙ

Данный сеттинг подразумевает медленное развитие персонажей, поэтому получение вех привязано к определённым событиям.

Малая веха - по завершению сессии или после прохождения долгого квеста (если он занял половину всей сессии).

Значимая веха - Игроки могут потратить три «Жетона смерти», чтобы получить значимую веху. То есть игрокам необходимо выполнить до 12 (мы подразумеваем, что каждое задание не должно занимать больше 15-20 минут. В противном случае после выполнения квеста, ведущий может повысить счётчик доверия на несколько пунктов).

Большая веха - После победы над одним из трёх псов. Игроки не могут получить больше трёх больших вех.

ВОЛШЕБНЫЕ НАГРАДЫ

Хорошую игру следует поощрять. Поэтому мы предлагаем вам использовать следующие награды. Будьте аккуратны, выдавая их слишком быстро и необдуманно, они могут сильно упростить игру. Если какой-либо предмет покажется вам через чур мощным или слишком бесполезным, просто измените его или вовсе уберите из модуля.

Некоторые награды могут помочь вам с выдачей дополнительных квестов, просто используйте фантазию. Игроки могут отказываться от артефактов, чтобы не привлекать лишнего внимания (не заполнять “счётчик подозрения”).

Вы можете придумать любой другой артефакт, старайтесь избегать скучных +1 мечей, используйте интересные отсылки, сатиру или придумайте просто очень необычную волшебную вещь.

Кольца высшей нежити – самый первый артефакт, принять который обязаны все игроки. Позволяет нежити свободно передвигать по миру, не зависимо от расстояния до призывателя. Является сюжетной наградой.

Три ключа – артефакты необходимые для открытия “Зала мёртвых”. Каждый ключ считается по отдельности. Собрав все три, вы автоматически повышаете “счётчик подозрения” на 3.

Посох призыва Голема – Раз в игровую сессию призывает миролюбивого голема гиганта. Он весьма стеснительный поэтому будьте с ним ласковы.

ГОЛЕМ



Концепт: каменный младенец.
Проблема; разум ребёнка.
Аспект: осуждает насилие.
Подходы: сильно +6, Аккуратно +3.

Трюк; Великая сила - раз за всю игру, ценою своей жизни, Гolem может изменить ландшафт огромной территории. Сдвинуть горы, перенаправить реку или создать громадный кратер. Идеально подойдёт для драматичных моментов.

Пугач – Свисток какого-то циркача, кажется, он использовал его, чтобы отпугивать слишком агрессивных животных во время представления. Позволяет мирно избежать сражения со всеми оппонентами животного типа.

Обычная волшебная вещь – плащ, увеличивающий вашу хитрость на 1.

Ожерелье хиляка – кажется какому-то волшебнику стало стыдно из-за своей физической формы, вот только тренироваться он поленился. Увеличивает силу на 1.

Удачная удочка – Говорят, что при помощи этой вещи один хитрый моряк искал клады. Идеально подходит для игроков, мечтающих быстро разбогатеть.

“Песочные часы” – устройство, которое выводит любое существо из нашего мира ровно на сутки, для существа это продлится не более секунды, так что от жажды он не умрёт. Можно использовать только раз в сессию. Не работает на боссах.

Конь призрака без головы – самый популярный конь на континенте, не устаёт, не есть и не спит, если запрячь его в телегу может сэкономить силы целого отряда.

Кольцо иллюзиониста – Раз в игровые сутки позволяет превращаться в человека, но не более чем на 10 минут. Все чувства будут передаваться соответственно. Если в живом образе вы удумаете умереть, то не спешите, получив смертельную рану кольцо прекратит своё действие.

- ЕСЛИ Я ЭТО РАЗОБЬЮ, ОНО ВЗОРВЁТСЯ?**
- НЕТ ТЫ ПРОСТО УМРЁШЬ.**
- ТАК СКУЧНО.**

ПРИКЛЮЧЕНИЕ “ПУТЬ ДО ЗАЛОВ СМЕРТИ”

Игроки - бедная нежить, что очнулась у побережья болотистой страны – Ривенлок. Хитрый некромант, противно хихикая, скидывает на них работу, которая «Костлявая» повесила на него лично. Что именно за работа? Всё просто, отправиться в божественную гробницу, проникнуть в “Зал мёртвых” и дать лентяю Эброку – богу мертвецов, хорошего пинка, ибо он обленился настолько, что Смерти приходится выполнять работу и за него. А и ещё, никаких убийств по дороге, госпожа Смерть будет довольна, если вы хоть немного разгрузите её график, а также наградит вас второй жизнью или дарует вечный покой, выбирай, что больше нравится.

ЦЕПЬ ОСНОВНЫХ КВЕСТОВ

Ниже предлагается наша вариация главных квестов в приключении, ведущий может убирать лишние или добавлять свои задания.

Игроки начинают своё приключение в деревне “Загробье” в стране Ривенлок – месте, где люди до смерти обожают культуру мертвецов. Поэтому поначалу игрокам не будет так сложно, ибо местные жители будут смотреть на игроков как на... как на туристов?

Чтобы наша нежить была способна уходить от некроманта на большие расстояния, игрокам необходимо раздобыть специальные кольца, которые как раз завалялись в катакомбах печально известного города “Череповец”. Только на этом задании призыватель будет сопровождать игроков. Ведущий может ознакомиться с ним во главе “Примеры персонажей и врагов”

В конечном счёте игроки попадают в наскоро собранное подземелье. Некоторые ловушки прикрыты настолько паршиво, что угодить в них не сможет даже слепой. Монстры, охраняющие вход в подземелье просто уснули и кажется не собираются просыпаться даже под ударами грома. Видать подземельем управляет кто-то не очень опытный.

Прибыв на место, игроки сталкиваются с оккультистами, во главе которых стоит некто Владислав “кровожадный”, узнать о нём ведущий сможет в главе “Особые враги”. Окончив задание, игроки получают свой первый артефакт – кольца высшей нежити.



2. КЛЮЧИ ОТ ЗАЛА СМЕРТИ

Чтобы проникнуть в обитель Эброку, игрокам необходимо найти три ключа, расположенных в трёх локациях:

1 - Золотая роща – святая земля, крайне опасная для нежити, поэтому игрокам понадобится подготовка. Встреча с “Божественным оленем”, смотри в главе “особые враги”.

На пути к роще игрокам необходимо пройти через множество поселений, в который мертвецов не очень то любят. Придётся начать шифроваться. Более того, чем ближе к роще, тем больше церковнослужителей бродит по округе. Дайте игрокам понять, что путь в рощу - лучшее время для того, чтобы придумать подставную историю-алиби их путешествия.



2. КЛЮЧИ ОТ ЗАЛА СМЕРТИ

2 - Древнеград – самый старинный город. Говорят ключ потерялся где-то в катакомбах. Встреча с “королём-личом”, смотри в главе “прочие персонажи”.

Город представляет из себя множество подземелий построенных друг на друге. Никому не известно зачем разные злодеи из прошлого строили здесь свои обители, причём так, что под землей не осталось места и пришлось делать подземелья на поверхности... Как бы глупо это не звучало. В этом месте легко потеряется даже тот, кто всю жизнь провёл в Древнеграде. Без проводника не обойтись (кстати именно на этом зарабатывает 70% населения древнеграда). Вот бы только проводник не оказался очередным бандитом, что приведёт игроков в ловушку.



Муравейник – ужасающий город-тюрьма, где заключённых заставляют работать до потери пульса. Попасть туда не так уж и сложно, а вот сбежать...

В сущности простое задание, ведь ключ никто не охраняет. Но перед игроками должна возникнуть дилемма. Спасти справедливо осужденный заключенных от рабской работы (тем самым получив похвалу от «Костлявой») или оставить всё как есть. Естественно, выбрав первый вариант всё станет куда сложнее. Ну или игроки могут попросить охрану бить людей не так сильно... Думаете не сработает? Тогда предложите им интересные способы для побега и помните, прорываться силой глупо, слишком много волшебников и стрелков стоит у главных ворот. Говорят, что где-то под землёй расположились древние шахты, а так же говорят, что там живут призраки. Может попробовать с ними договориться?



3. ПУТЬ В ПУСТЫНЮ

Встреча с Эброку – Перебравшись через пустыни вы окажетесь в храме Эброку. Вставляем ключи в замочную скважину и дело с концом... А нет, кажется бога загробного мира предстоит уговаривать... Встреча с «Эброку – бог загробного мира», смотри в главе “Примеры врагов и персонажей”.

Не поленитесь придумать интересные дополнительные квесты для игроков, если вы встретили на карте интересное для вас место, обязательно используйте его, мы не против.



ПРИМЕРЫ ВРАГОВ И ПЕРСОНАЖЕЙ

На некоторых особых персонажах и врагов не распространяются артефакты, указанные в главе “Волшебные вещи”, рядом с их именем будет стоять “*”. Эти персонажи слишком могущественны, чтобы поддаваться влиянию многих артефактов.

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ВРАГИ И ПЕРСОНАЖИ

При создании второстепенных врагов не перегибайте с силой. Враги могут быть физически сильны, но вовсе не все-сильны. “Битвы” с ними не должны вызывать особых затруднений и отнимать слишком много времени у партии. При столкновении постепенно раскрывайте аспекты оппонентов, они должны стать зацепками для прекращения битвы.

Вот несколько примеров:

- Группа авантюристов

Аспект: Охотники на нечисть/ Исследователи редких видов/ Поддатые странники/ Начинающие герои.

Проблема: Через чур любопытные/ Ленивые/ Помешаны на магии/ Любят золото/ Боятся некромантов и так далее.

Подходы: Сильный/Эффектный/Проворный (+3). Умный/Хитрый/ аккуратный (+2). *Выбирайте по одному подходу из группы.

- Бандиты

Аспект: Нападают только со спины/Тупые обманщики/ Кроважадные грабители/ Численный перевес.

Проблема: Боятся страшных историй/ Любят хвастовство/ давно хорошо не питались/ Отсутствие субординации.

Подходы: Сильный/Эффектный/Хитрый (+2).Проворный/ аккуратный (+1). *Выбирайте по одному подходу из группы.

ВЛАДИСЛАВ КРОВОЖАДНЫЙ

Краткое описание:

Зависть – страшная вещь. Будучи пожизненно вторым, Владислав мечтал превзойти Злодея и наконец-таки у него выдался шанс. Его мечтой было создание собственного подземелья, он долго боялся браться за “дело” и думал, что его прислужникам оно может не понравится, но вот, он собрался с силами и сотворил своё уникальное и нисколько неповторимое подземелье, которое должно стать могилой для Злодея и его приспешников. Когда он сразит Злодея, он посвятит свою жизнь лишь одному гнусному делу. Будет ходить по своим друзьям и знакомым, хвастая, как на самом деле легко создавать подземелья.

Трюки:

Красный капюшон – Ты думал это Владислав? А это был я – его прислужник. У Кровожадного там много прислужников и все они ходят в одной и той же одежде. Используя свою хитрость, Владислав может меняться с одним из своих подчинённых местами. Нельзя использовать, если прислужников не останется.

“Вообще-то тут была ловушка!” – Мастер подземелий наставил так много ловушек, что шагу не ступишь. Потратьте жетон судьбы, чтобы оппонент угодил в ловушку. Работает только в катакомбах Владислава.

- ЗДЕСЬ ДОЛЖНО БЫТЬ ДВЕ ЛОВУШКИ
НЕ ПОСТАВТЕ ТРИ ЛОВУШКИ!



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

Владислав Кровожадный



КОНЦЕПТ

Жуткий завистник

ПРОБЛЕМА

Боязнь крови

АСПЕКТ

Самоутверждается за счёт подчинённых

АСПЕКТ

Второй в топе сильнейших некромантов

АСПЕКТ

Жуткий взгляд

ТРЮКИ:

Красный капюшон

**«Вообще-то, ты
стоишь на моей ло-
вушке»**

НАВЫКИ

+5 Хитрый
+3 Умный
+2 Эффектный
+1 Аккуратный
0 Проворный
-1 Сильный

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

БОЖЕСТВЕННЫЙ ОЛЕНЬ*

Краткое описание:

Древнее полу-божество, породившее всё самое лучшее в мире. Но даже святые не без грешка, благородный олень с годами стал редкостным самоуверенным занудой. В сущности, этому оленю не нужен ключ от храма южного бога смерти, а на игрока он вообще плевать хотел, ведь мертвецы такие мерзкие. Но роль святого заставляет его соответствовать людским ожиданиям, придётся сражаться, хоть и не очень-то хочется.

Трюки:

“Прими верную сторону, сын божий!” – используя жетон судьбы, проведите быстрое соревнование умного против любого оппонента. В случае провала, сраженный встаёт на вашу сторону на столько ходов, сколько сдвигов успеха получил олень.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

БОЖЕСТВЕННЫЙ ОЛЕНЬ



КОНЦЕПТ

ПОРОЖДЕНИЕ СВЯТОСТИ

ПРОБЛЕМА

НЕДООЦЕНИВАЕТ ПРОТИВНИКОВ

АСПЕКТ

СВЯТАЯ АУРА

АСПЕКТ

ЧЕРЕСЧУР БЛАГОРОДНЫЙ

АСПЕКТ

ЖУТКИЙ ВЗГЛЯД

ТРЮКИ:

«ПРИМИ ВЕРНУЮ СТОРОНУ, СЫН БОЖИЙ!»

НАВЫКИ

+6 ЛОВКИЙ
+4 УМНЫЙ
+2 АККУРАТНЫЙ
+1 СИЛЬНЫЙ
0 ЭФФЕКТНЫЙ
0 ПРОВОРНЫЙ
-1 ХИТРЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

ПЕРВЫЙ ПЁС*

Краткое описание:

Один из защитников «залов смерти», несерьёзный и помешанный на спортивной охоте пёс. Имеет свою личную “собачью стражу”, которая выполняет любое его поручение.

Трюк:

Верная стая – потратив жетон судьбы, за игроками начинается настоящая охота. Два десятка щенков Первого пса готовы преследовать их днём и ночью и да, они не чувствуют усталости. Благо они всего лишь несмышлёные щенки.

ВТОРОЙ ПЁС*

Краткое описание:

Верный и порядочный, пёс, который вызывает уважение у всех богов континента. Вообще-то он не против вновь взяться за работу стражника «Зала смерти». Но после того, как его младшего брата победила кучка низшей нежити в его глазах вспылал пожар интереса. Главное, чтобы он не разочаровался.

Трюк:

Вы не достойны! – Если вы не смогли справиться со вторым псом – не беда, убивать он вас не станет. Но зато что вы зря украли у него драгоценное время, прикарманит один случайный артефакт игроков.

ТРЕТИЙ ПЁС*

Краткое описание:

Наверное, этот пёс такой же древний, как и его хозяин. Собака давно мечтает уйти в бессрочный отпуск, но стесняется отпроситься у Эброку. Как только третий пёс будет приближаться к игрокам, они это почувствуют, ибо он настолько большой, что не заметить его будет сложно. Зачем он к ним пришёл? Конечно же, чтобы спросить совета, но если совет не поможет, готовьтесь к худшему!

Трюки:

Бедствие – Проиграв третьему псу он очень сильно разозлится и, возможно, разнесёт несколько ближайших городов. Добавьте +3 к счётчику подозрения.

ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

САМЫЙ МОЛОДОЙ ПЁС



КОНЦЕПТ

МОЛОДОЙ И НЕОПЫТНЫЙ

ПРОБЛЕМА

СКУЧАЕТ ПО СВОЕЙ ПУСТЫНЕ

АСПЕКТ

ЧУВСТВИТЕЛЕН К ЗАПАХУ

АСПЕКТ

ИГРИВАЯ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ

АСПЕКТ

ВОЛНУЕТСЯ ЗА СВОЮ СТАЮ

ТРЮКИ:

ВЕРНАЯ СТАЯ

НАВЫКИ

+6 Проворный
+6 Сильный
+5 Эффектный
+2 Аккуратный
+2 Хитрый
0 Умный

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1

2

3

Последствия:

+2

+4

+6

ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ПУНКТУАЛЬНЫЙ ПЁС



КОНЦЕПТ

САМЫЙ СРЕДНИЙ ПЁС

ПРОБЛЕМА

МАНИАКАЛЬНАЯ ПУНКТУАЛЬНОСТЬ

АСПЕКТ

ВЕРЕН СВОЕМУ СЛОВУ.

АСПЕКТ

**ЛЮБИТЕЛЬ БЕСТОЛКОВОГО
ТРЁПА**

АСПЕКТ

ЧЕРЕСЧУР ЛЮБОПЫТНЫЙ

ТРЮКИ:

ВЫ НЕ ДОСТОЙНЫ!

НАВЫКИ

+6 АККУРАТНЫЙ
+4 УМНЫЙ
+4 ЭФФЕКТНЫЙ
+2 СИЛЬНЫЙ
+2 ПРОВОРНЫЙ
0 ХИТРЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ТРЕТИЙ ПЁС



КОНЦЕПТ

ДРЕВНИЙ КАК БОГИ

ПРОБЛЕМА

ХОЧЕТ УЙТИ НА ПОКОЙ

АСПЕКТ

МЕДЛИТЕЛЬНЫЙ И МУДРЫЙ.

АСПЕКТ

ОГРОМНЫЙ РАЗМЕР

АСПЕКТ

НИКАКИХ ПРЕДРАССУДКОВ

ТРЮКИ:

БЕДСТВОЕ

НАВЫКИ

+8 СИЛЬНЫЙ
+6 ЭФФЕКТНЫЙ
+4 УМНЫЙ
+2 АККУРАТНЫЙ
+2 ПРОВОРНЫЙ
+2 ХИТРЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1

2

3

Последствия:

+2

+4

+6

ЭБРОКУ – БОГ ЗАГРОБНОГО МИРА*

Краткое описание:

Вот он, великий и ужасный... Выглядит как-то устало. О боже! Кажется, у этого божества случился кризис среднего возраста.

Эброку потерял всякий смысл заниматься всем тем, чем он занимался ранее. Он всеми силами пытается найти себя в чём-то другом. Эброку переоборудовал «Залы смерти» в самый настоящий божественный сад и это всё в сердце пустыни! Зачем? Кажется он хочет почувствовать покой и уют. Отныне Бог загробного мира пишет картины, составляет симфонии и занимается йогой. Он считает, что всю жизнь занимался не тем, чем должен был (хотя на самом деле это не так).



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ЭБРОКУ

КОНЦЕПТ

УСТАВШИЙ МЕЛАНХОЛИК

ПРОБЛЕМА

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ПЕРЕГОРАНИЕ

АСПЕКТ

**ВО ВСЁМ ДОВЕРЯЕТ СВОИМ
ПСАМ-СЛУГАМ**

АСПЕКТ

ХОЗЯИН «ЗАЛА МЕРТВЫХ»

АСПЕКТ

**МЕЧТАЕТ НАЙТИ СЕБЯ В
ЧЁМ-ТО ДРУГОМ**



НАВЫКИ

+8 СИЛЬНЫЙ
+8 ЭФФЕКТНЫЙ
+8 УМНЫЙ
+8 АККУРАТНЫЙ
+8 ПРОВОРНЫЙ
+8 ХИТРЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

ЗЛОДЕЙ СТОЛЕТИЯ*

Краткое описание:

Его называют просто - злодеем, ибо если назвать его настоящим именем – остановится сердце. А может быть он просто стесняется своего имени. Владелец гнусавого голоса и сложного нрава, но во что бы то ни стало заботиться о своих подопечных, особенно если они попадают в беду. Из-за своей излишней "популярности" не может покинуть болотистую страну Ривенклок.

Трюк:

Кукловод мёртвых – Злодей столетия – лучший некромант в истории, управлять мёртвыми для него – раз плюнуть. Используйте Умный для того, чтобы защищать и усиливать мертвецов. После успешного броска каждый игрок может призвать аспект 1 раз. В случае успеха со стилем каждый игрок может использовать 2 призыва бесплатного аспекта.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ЗЛОДЕЙ СТОЛЕТИЯ



КОНЦЕПТ

САМЫЙ ЛЕНИВЫЙ НЕКРОМАНТ

ПРОБЛЕМА

ПОДКАБЛУЧНИК «КОСТЛЯВОЙ»

АСПЕКТ

ВЫРОС НА КЛАДБИЩЕ

АСПЕКТ

ИЗВЕСТНАЯ ЛИЧНОСТЬ

АСПЕКТ

**ПРЕДПОЧИТАЕТ ОБЩЕСТВО
МЕРТВЕЦОВ**

ТРЮКИ:

КУКЛОВОД МЕРТВЫХ

НАВЫКИ

+5 УМНЫЙ
+4 ХИТРЫЙ
+3 АККУРАТНЫЙ
+2 ЭФФЕКТНЫЙ
+1 ПРОВОРНЫЙ
+0 СИЛЬНЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

КОРОЛЬ ЛИЧ

Краткое описание:

Король лич уже как 50 лет обитает в катакомбах Древнеграда и его всё устраивает. Он слишком сильно привязан к месту и вещам, которыми обладает, поэтому выпросить у него что-то «своё» будет не просто.

Говорят, что он стал затворником ровно тогда, когда его отшила какая-то древняя волшебница, а может быть и ведьма. С тех самых пор Король лич мечтает о настоящей любви, но его всё ещё бросает в дрожь от некоторых женщин.

Трюк:

Щит одиночки - Король лич слишком часто был обманутым. В прошлом более сильные колдуны всё время им помыкали и манипулировали. Но теперь это всё не пройдёт! В любом социальном состязании, где игрок навязывает свою точку зрения, уговаривает или пытается соблазнить короля лича, он получают +2 к броску.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

КОРОЛЬ ЛИЧ



КОНЦЕПТ

СТРАШНЫЙ ЗАТВОРНИК

ПРОБЛЕМА

**СТЕСНИТЕЛЬНЫЙ ИСКА-
ТЕЛЬ ЛЮБВИ**

АСПЕКТ

ПОДВЕРЖЕН САМООБМАНУ

АСПЕКТ

ФАНАТИК ВОЛШЕБНЫХ ВЕЩЕЙ

АСПЕКТ

В ДУШЕ РЕБЁНОК

ТРЮКИ:

ЩИТ ОДИНОЧКИ

НАВЫКИ

+3 ЭФФЕКТНЫЙ
+2 УМНЫЙ
+1 АККУРАТНЫЙ
+0 ХИТРЫЙ
+0 ПРОВОРНЫЙ
+0 СИЛЬНЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

ВЕЛИКАЯ ВЕДЬМА*

Краткое описание:

Великая ведьма, та женщина, что с годами становится добрее и добрее, пусть ранее она и была самой страшной ведьмой на всём континенте. Даже зловещее хихиканье этой старушки звучит как-то успокаивающе. Но будьте осторожны, в руках этой женщины упрятан сам дьявол, не играйте с ней в карты! Хотя если рискнёте и победите, она одарит вас сладостями и поможет в путешествии.

Трюк:

Говорящий друг – Обладает говорящей кошкой. Этот усатый черный шпион знает про всё, что происходит на континенте



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ВЕЛИКАЯ ВЕДЬМА



КОНЦЕПТ

ДОБРАЯ СТАРУШКА

ПРОБЛЕМА

ДОКУЧАЮЩИЕ ИНКВИЗИТОРЫ

АСПЕКТ

ОБМАНИ МЕНЯ!

АСПЕКТ

ЗАЯДЛЫЙ ИГРОК

АСПЕКТ

ТЯХНУТЬ СТАРИНОЙ!

ТРЮКИ:

ГОВОРЯЩИЙ ДРУГ

НАВЫКИ

+5 ХИТРЫЙ
+4 УМНЫЙ
+3 ЭФФЕКТИВНЫЙ
+2 ПРОВОРНЫЙ
+0 АККУРАТНЫЙ
+0 СИЛЬНЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

СУМАСШЕДШИЙ КОЛДУН*

Краткое описание:

Всё что останавливало этого колдуна – страх смерти, но в связи с недавними событиями он стал бессмертным и совсем слетел с катушек. Встреча игроков с ним – пробежка по минному полю

Пугающая непредсказуемость – Сумасшедший колдун – это непостоянная личность, сегодня он увлекается стихами драконьих певцов и вполне этично общается с королём севера, а завтра совершенно голый охотится на перевёрнутых белок-летяг на далёком континенте. Каждую новую встречу ведущий обязан выбирать совершенно случайные подходы для этого персонажа, примените фантазию и удивите игроков.



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

СУМАСШЕДШИЙ КОЛДУН



КОНЦЕПТ

БЕССМЕРТИЕ - ЭТО ВЕСЕЛО!

ПРОБЛЕМА

ИСТИННЫЙ ХАОТИК НЕЙТРАЛ

АСПЕКТ

**ЛЮБИТЕЛЬ ЭКСПЕРИМЕН-
ТАЛЬНОГО ИСКУССТВА**

АСПЕКТ

СТРАХ И УЖАС ВСЕХ ВОЛШЕБНИКОВ

АСПЕКТ

**ЗАКЛИНАНИЯ РАБОТАЮТ
СЛУЧАЙНО**

ТРЮКИ:

**ПУГАЮЩАЯ НЕПРЕД-
СКАЗУЕМОСТЬ**

НАВЫКИ

+? ХИТРЫЙ
+? УМНЫЙ
+? ЭФФЕКТНЫЙ
+? ПРОВОРНЫЙ
+? АККУРАТНЫЙ
+? СИЛЬНЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6

ПАРЕНЕК И ФЕЯ

Краткое описание:

Игрокам всюду попадаетсся этот парень и назойливая фея, летающая вокруг него, может быть они их преследуют? Удивительно и то, что они до сих пор не определили в них нежить и даже всеми силами защищают игроков от людских нападков, удивительная парочка. Жаль только дураки...

«Ребята, давайте не будем сориться» – слабость менестреля вынудила его научиться обходить все “острые углы” в путешествиях, вы можете не поверить, но к своему возрасту он ни разу не дрался, игрокам стоит у него чему-нибудь поучиться. Используя жетон судьбы, персонаж может уладить конфликт между второстепенными врагами и персонажами



ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

ПАРЕНЁК И ФЕЯ



КОНЦЕПТ

ДИВНЫЙ ДУРАК

ПРОБЛЕМА

ФИЛАНТРОП

АСПЕКТ

УТОНЧЁННЫЙ СЛАБАК

АСПЕКТ

**ПОЯВЛЯЕТСЯ, СЛОВНО, ИЗ НИ-
ОТКУДА**

АСПЕКТ

РАНЯЯ ПТАШКА

ТРЮКИ:

**«РЕБЯТА, ДАВАЙТЕ НЕ
БУДЕМ СОРИТЬСЯ»**

НАВЫКИ

+3 ЭФФЕКТНЫЙ
+2 УМНЫЙ
+1 АККУРАТНЫЙ
+0 ХИТРЫЙ
+0 ПРОВОРНЫЙ
+0 СИЛЬНЫЙ

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

1 2 3

Последствия:

+2

+4

+6